

## СУБКУЛЬТУРЫ И ИХ ВЛИЯНИЕ НА ФЭШН-ИНДУСТРИЮ

### SUBCULTURES AND THEIR INFLUENCE ON FASHION INDUSTRY

В. С. КОЗЯБО  
V. K. KOZIABA

Белорусский государственный университет  
Минск, Республика Беларусь  
Belarusian State University  
Minsk, Belarus  
*e-mail: kafedramoda@mail.ru*

---

В статье описываются основные субкультуры современного общества и их историческое влияние на фэшн-индустрию. Рассматриваются фэшн-дизайнеры, которые используют в качестве источников инспирации субкультуры либо создают коллекции для отдельных субкультур.

*Ключевые слова:* субкультура; дизайн; коллекции одежды; проектирование; фэшн-дизайнеры; мода; фэшн-индустрия.

The article describes the main subcultures of modern society and their historical influence on the fashion industry. Fashion designers who use subcultures as sources of inspiration or make collections for individual subcultures are considered.

*Keywords:* subculture; design; clothing collections; design; fashion designers; fashion; fashion industry.

---

В течение XX века в моде изменилось практически все, за исключением только самого слова. Мода из *ars mineurs* (буквально «малые искусства», «ремесла») переросла в *ars grande* («высокие искусства»). То, что было привилегией избранных, стало достоянием масс. На этом фоне появляются субкультуры – модные молодёжные направления. Отношение общества всегда было неоднозначным к ним, но при этом присутствовал неподдельный интерес. Молодежь во все века искала пути, чтобы отличаться от общества, поэтому и появлялись различные молодёжные направления. Самый простой и приемлемый способ выразить себя, показать свой внутренний мир для тинейджеров – одежда. С ней можно делать все: рвать ее, укорачивать, менять цвет, а самое главное – менять

свой образ в соответствии со временем. На сегодняшний день существует множество субкультур. Самые распространенные – это готы, панки, эмо, стритрейсеры, хиппи, авгостоперы, байкеры, рокеры. Представители субкультур обычно пытаются сохранять социально культурные ценности своего направления в изоляции от основного общества, поэтому доскональное их изучение проблематично. При всем этом субкультуры оказывают значительное влияние на все сферы нашего общества.

Фэшн-индустрия является одной из основных сфер, на которую оказывали влияние субкультуры во все времена. На этом фоне появляется понятие антимода – термин, обозначающий все неформальные течения, первоначально идущие в разрез с основными тенденциями моды, но обычно позже адаптируемые модой. Антимода – не безвкусица или безразличие к одежде, а всегда сознательный протест против установленных правил и норм; желание одеваться и вести себя, следуя своим собственным представлениям о том, что такое красиво. Главное – гармония в образе. Множество дизайнеров с середины XX века и по сегодняшний день вдохновляются стилями отдельных субкультур: *Вивьен Вествуд, Диор, Курреж, Пако Рабани* и другие.

Мода занимает значительное место в молодежном обществе, как и любая субкультура. Эти понятия интересны и актуальны для молодого поколения. Молодежь всегда оказывала влияние на мировые тенденции индустрии моды, мода реагировала на изменения потребностей молодежи, субкультуры оказывали влияние на моду.

Влияние таких молодежных направлений, как «тедди-бойз», панки, скинхеды, готы, сыграло огромную роль в формировании моды и мировых тенденций модной индустрии в целом. Одним из основных аспектов является тот факт, что мода циклична, так как популярные ранее вещи часто снова возрождаются и становятся трендом сезона. Соответственно, история создания каждой модной тенденции проходит сквозь ту или иную молодежную субкультуру.

Эволюция и причины возникновения каждой субкультуры разные, но влияние на модную сферу в целом одинаковое, так как молодежные субкультуры нестатичны, они постоянно эволюционируют и трансформируются друг в друга.

Первыми яркими представителями субкультур были «теддис». Они одевались как аристократия, но при этом нотки хулиганства присутствовали и добавляли их внешнему виду шарм простоты. Зауженные укороченные брюки с узкими пиджаками: так определял-

ся их внешний вид. Спустя более полувека на подиумах появляются укороченные брюки, отражающие модные тенденции для массового потребителя [1, с. 5].

Существенный вклад в формирование образа современной индустрии моды внесли представители субкультуры «кэжуал», которая возникла в Великобритании внутри субкультуры скинхедов, а в 1980-х годах создали собственный стиль: джинсы прямого кроя, спортивная обувь и рубашки-поло. В этот момент Модные дома стали проектировать и изготавливать для субкультур отдельные коллекции модной одежды. Стоит отметить, что до сих пор существуют торговые марки, которые ориентируются только на футбольных фанатов как на своего потребителя, отшивая им максимально практичные модные луки.

Более широкое влияние на массового потребителя оказал стиль «хиппи». Легкие натуральные ткани, максимально свободный крой и необработанный край тканей из джинса сформировали тренды не только второй половины XX, но и XXI века. На подиумах мы видим актуальные андрогинные и этнические образы из сезона в сезон [1, с. 6].

Еще одной из основных субкультур, которая оказала влияние на модную индустрию, стала субкультура «панки», которая возникла также во второй половине XX века и была полнейшей противоположностью хиппи. Их стиль взяла как основу для работы дизайнер Вивьен Вествуд. Основным слоганом данной субкультуры было «Безобразия это прекрасно», что и использовала в своих работах модельер. Она была одной из первых, кто вывел уличную моду на подиум Высокой моды.

Для каждого времени характерна своя мода – как высокая, так и уличная, то есть антимода – мода субкультур. В каждый период она появлялась в связи с определенными событиями в обществе, соответственно, оказывала влияние на моду в целом. Фэшн-индустрия «переваривает» любые новые идеи, трансформирует их и делает всеобщим достоянием, поэтому каждая антимода изначально обречена превратиться в новую моду.

В завершение необходимо отметить, что сегодня фэшн-индустрия базируется на эстетике и комфортности, красоте и удобстве, эти свойства необходимо учитывать при проектировании коллекций модельером. При этом дизайнеры каждый день ищут способы для самовыражения, возможность отличаться от других модельеров, поэтому некоторые представители фэшн-индустрии выбирают для себя нишу работы непосредственно с субкультурами либо используют их культуру в качестве источ-

ника творчества для создания коллекций. Старый вопрос о том, является ли мода искусством, еще раз разрешен в пользу моды.

### БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Чуприна Н. В., Шановал А. Г., Балабейко Ю. Р. Средства взаимовлияния субкультурных характеристик костюма при разработке актуального модного образа в индустрии моды. // Дизайн. Материалы. Технология. КНУТиД. 2017. №4 (48).

## ВРЕМЯ КАК ЭКЗИСТЕНЦИАЛЬНАЯ ПРОБЛЕМА В ДИЗАЙНЕ

### TIME AS AN EXISTENTIAL PROBLEM IN DESIGN

В. И. КОЛОМИЕЦ

V. I. KOLOMIETS

Белорусская государственная академия искусств

Минск, Республика Беларусь

Belarusian State Academy of Arts

Minsk, Belarus

*e-mail: kafedra.promdiz@gmail.com*

---

Рассматривается дизайн как деятельность, направленная на изменение качества бытия человека во времени. Показано, что рассогласование между скоростью изменения качества бытия человека и скоростью изменения качества окружающей действительности обуславливает бесконечное изменение их качества, а смыслом проектирования является бесконечное стремление согласования скоростей и гармонизация их качеств в будущем, что обуславливает и бесконечность потребления как стремление к гармоничному сосуществованию с новым качеством окружающей действительности.

*Ключевые слова:* дизайн; время; качество; движение; существование; потребление.

The article observes the notion of design as an activity aimed at changing the quality of human life in time continuum. It is pointed out, that the misalignment between the rate of change in person's being quality and the rate of change in the quality of the surrounding reality determines an endless change in their quality. The sense of design is an endless striving to adjust rates and harmonize their qualities in the future, which also determines the endless